アルファ・ダイン
ALPHA・DAIN

ユーザーズ・マニュアル

【物 語】

2177年、大戦は終結した。各地で局地戦を残したまま……。
しかし、現実的な言いかたをすれば、大戦は継続不可能に陥っていた。
すなわち、衛星軌道からの電磁気の操作によって、
気象異変をもたらす新兵器「WW」により、
各都市は、壊滅的な被害を与えただけに留まらず、
地球規模の、気象、環境に、破壊的なダメージと、
「ウエイブ」と呼ばれる、
低空域に超振動大気層を生みだした。
このため、航空機はもとより、長距離ミサイル、ロケットは、
「ウエイブ」を通過することができず、もろくも破壊され、
人類は、空への道を失ってしまった。
――― 世界は、檻に閉じこめられたまま、寸断された ―――。
大戦後15年が経過した。
人類は、2000年程度の活力と文化水準を戻しつつあったが、
「ウエイブ」は、沈静化の気配を見せるどころか、
科学者の不吉な予言どうり、更に極低空域に、下降してきていた。
そのために、人類の生存が不可能な振動大気領域「聖域」が各地に出現した。
国家は、意味を失い、
「聖域」のため都市を追われた人々や、愚連隊と化した軍隊が
生存のために、略奪と殺戮の牙を剥き、
都市はその防衛のため、小さな自治を営むしか手がなかった。
西暦2192年
ここは、過去には、大都市近郊の無人食料プラントとして、一括管理されていた。
極東と呼ばれた地域にある都市ライファリーグ。
生き残ったプラントを中心に避難民によって、
大戦後に築かれた新興都市の一つである。
そして、物語は、このライファリーグから始まる。

はじめに

この度は、当社のシュミレーションゲーム『アルファダイン』をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。このマニュアルをよく読まれ、御理解を深めた上でゲームを始められることをお薦めします。

【0・確認してください】

動作環境

PC-9801VM・UV以降の機種に対応しています。
640kのメモリが必要です。
このゲームはフルマウス・オペレーションになっていますのでバスマウスが極力必要です。

起動方法

コンピュータ本体のディップスイッチを、ゲームを立ち上げようとするドライブがA・Bとなるようにセットして下さい。その上でドライブAにディスクAをドライブBにディスクBをセットし起動してください。
なお、ハードディスクへのインストールはある程度の知識を必要としますので、詳しくはドキュメントファイルを参照して下さい。

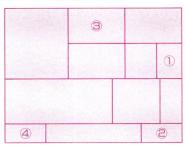
【1・基本操作】

(搭乗人物の選択)

このモードでは、まず甲種自警団のリムーヴァーへの搭乗を決定し、続いて乙種自警官の、トラクタル・リムーヴァーへの搭乗決定を行ないます。

●甲種自警団員の選択

甲種自警団員というのは、戦闘用リムーバーに搭乗する許可を得ている人間の事で、数えるほどしかいません。なお、甲種自警団員には、トラクタルリムーバーでの出撃は、許可されていません。

まず、搭乗員の選択をします。　上下の矢印のついた部分(①)を左クリックすると、人物が表示されますので、載せたい人物に合わせます。同様に、マシンの方も載せたいものを選択した上で、搭乗決定(②)を左クリックします。上側中央のウインドウ(③)にコクピットに乗った人物が表示されれば終了です。それを、載せたい人数分繰り返します。全員の搭乗が終了すれば、自動的に乙種自警団員の搭乗決定の画面に移行しますが、全員を搭乗させない場合には、設定終了(④)を左クリックすれば、その時点までの決定人物のみで出撃します。なお、後半のシナリオでは、プロト・ガンナーは都市護衛のため、稼動状態に無いため、選択画面に登場しません。

●乙種自警団員の選択

作業型のトラクタルリムーバーに搭乗許可を得ている人間の事で、甲種ほど少なくないにしても、あまり多いとはいえません。
搭乗員の指定の矢印(①)は使用しません。機体は甲種と同様に指定しますが、後半のシナリオではシフト・ギアが都市護衛のために、稼動状態に無いため選択が不可能になります。装甲車ロートリンゲンは自警官の管轄下にあるので、特殊な場合のみ使用ができます。

（自軍配置）
出撃の選択が終了すると、配置にうつります。初期画面に表示された6×6の範囲内にのみ、配置可能です。

（勝利条件）
各面によって異なります。戦闘状況報告で確認できます。

（敗北条件）
自軍が全滅した場合。
ターン数が255ターンを越えた場合。

（メイン表示画面の説明）
キャンセルは全て右クリックです。

① 現在のシナリオとターン数

② SYSTEM

● BGMの選択とオンオフ
BGMを選択、あるいは、停止、開始をさせるコマンドです。
● アニメーションのオンオフ
戦闘のアニメーション・ウインドウを開かずにすませるコマンドです。
● セーブ・ロード
ゲームの情報をディスクに書き込んだり、読みだしたりするためのコマンドです。

③ 戦闘状況報告
現在の状況を表示します。

④ 全行動終了
自分のフェイズを終了し敵のフェイズに移ります。

⑤ メインマップ表示ウインドウ
現在行動を行っているユニットとその周辺の表示を行っています。

⑥ 全マップ表示ウインドウ
上から見たすべてのマップを表示します。現在のメインマップの位置は白い点によって表示されます。

⑦ ユニットリスト
現在存在するすべての自軍ユニットを、管理しています。左がわのランプは上から、移動の行動可能（緑）、行動終了（赤）。回転の行動可能（緑）、終了（赤）。攻撃の可能（緑）、終了（赤）を示します。上下のアップダウンで表示されている内容が6機体単位で変化します。NO UNITの表示は、なんらかの理由で現時点で存在しないユニットを意味します。

⑧ 画面移動カーソル
太い矢印は、1スクエアーごとの画面移動を行います。細い矢印は半画面ごとの画面移動を行います。

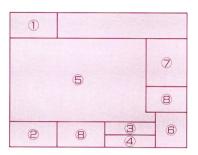
（メッセージウインドウ）
メッセージがある場合には随時開きます。

（自機へのコマンドの与え方）
メインマップ上の機体の立っている場所を左クリックすると、以下のコマンドが表示されます。

● 移動（MOVE）
移動可能範囲がメインマップ上に展開しますので、移動したい地点が見えるところまで、移動カードルで移動させた後、移動したい地点をクリックします。するとその地点に移動します。

● 方向転換（ROLL）
自機の方向を90度回転させます。ウインドウが開かれますので回転させたい方向を、クリックすればその方向を向きます。

● 攻撃（ATTACK）
武器を二種類装備している場合は、攻撃1、攻撃2と表示されます。そのいずれかを選択すると、メインマップ上に攻撃可能範囲が展開されますので、攻撃したい敵が見えるところまで、移動カーソルで移動させた後、攻撃地点を左クリックすると、攻撃を開始します。

● 状態
現在のユニットの状態を、一覧表示します。

（反撃）
相手は攻撃を受けると、自機が相手の攻撃範囲内にいれば反撃を行ないます。自機も攻撃を受けると、反撃を行いますが、武器は自動的に決定され選択は出来ません。

（退却）
できません。

【2・基本パラメータ】

（ターン）
あなたの１回の作戦行動（１フェイズ）と、敵の１回の作戦行動（１フェイズ）をあわせてターンと呼び、シナリオによっては、ターンの回数制限が存在するものがあります。これは、そのターン数以内に、ある一定の勝利条件を満たさなければ、あなたの敗北と判定される条件です。その他の場合でも255ターンを越えるとその時点で、あなたの作戦は失敗したことになり敗北と判定されます。

（ユニット）
１ユニットは１つの機体を意味します。その機体の耐久値が０になると、そのユニットは破壊され、画面から消滅します。シナリオ内での補給、修理は作戦行動上不可能なので、有効に機体を稼動させて自軍を勝利に導いてください。ユニットには次のようなパラメータが設定されています。

機 体 名（MODEL NAME）
ユニットの名前です。兵器の種類は、その機体に専用として開発されているため、互換性がなく選択の余地はありません。

耐 久 値（armor）
機体の装甲の強度をあらわします。この値が０になるとその機体は破壊されたことになり画面から消滅します。搭乗するキャラクターによって上昇することはありません。

搭 乗 者（operator）
コックピット内に存在し、操縦をしているキャラクターの名前です。搭乗するキャラクターによっては以下に説明するパラメータが上昇することがあります。さらに戦闘を繰り返すことによってキャラクターの能力は上昇しますが、各個人に成長のばらつきがあります。詳しくは（自警団員名簿）を参照して、うまく付き合っていってください。

攻 撃 値（offence）
機体に装備した兵器の破壊力をあらわします。搭乗するキャラクターによっては効果が上昇します。さらに、二種類の兵器を所持しているユニットには、この値は２つ存在します。

回 避 率（defence）
機体の操作反応性を設定した値です。この値が高ければ高いほど敵の攻撃が当たりにくくなります。さらに、搭乗するキャラクターによっては、この値は上昇します。

射程範囲（attack-renge）
装備した兵器の最大の射程距離をあらわします。ただし、兵器には自ずと特性があり、特定の方向に死角があります。死角の方向は可動部分に取り付けられているか固定部分かにより差があります。二種類の兵器を持つユニットは、２つ存在します。また搭乗するキャラクターによる変化はありません。

移動範囲（move-renge）
移動できる最大の距離をあらわします。ただし、ユニットの向きにより差が有ります。正面に向いて進むのが好ましい。搭乗するキャラクターによる変化はありません。

【3・甲種自警団員名簿】

伊城　鷹春(TAKAHARU=IKI AGE17)

みかけは熱血漢の少年だが、実はそうでもない一面を持つ、という複雑な少年。

戸部　ヤスオ(YASUO=TOBE AGE21)

この中ではリーダー的な存在。しかしあまりポリシーを持っていないようにも見える。

北原　カスミ(KASUMI=KITAHARA AGE16)

気が弱くて、おしとやか。荒野に咲いた一輪のひなぎく。などではない。

速見　レイカ(REIKA=HAYAMI AGE24)

わがままだが、自分に素直でやさしい。

吉川　マナ(MANA=KIKKAWA AGE27)

チームの最年長。お姉さん的存在。

早乙女　香奈(KANA=SAOTOME AGE14)

この中では、最年少。驚異の動体視力を買われて特別に勤務している。

(自警官とは?)

ゲーム中、搭乗者としては登場しないが、町の治安を維持する警官の事で、大概は男性だが、中には、女性の方もおられるらしい。パトカーの周辺によくいるというううわさを聞く。

伊城　鷹春

戸部　ヤスオ

北原　カスミ

速見　レイカ

吉川　マナ

早乙女　香奈

【4・敵愚連隊の面々】

ドルーガー・サージャイム (42)

某国の師団長だったが、大戦後、この愚連隊の指揮を執っている。

アマリア・リタ (32)

従軍慰安婦だったが、大戦後ドルーガーに拾われ彼の子を生む。

ミューア・リタ・サージャイム (11)

ドルーガーとアマリアの子。双子。病弱だが、芯は強い。

ローザ・リタ・サージャイム (11)

双子の片割れ。感情的で、世間知らず。

ローレンツ・フォン・バッハ (41)

ツンドラの狼の異名をとる、ドルーガー師団の作戦参謀。

セルゲイ・ジャムド (37)

東南アジア攻略の部隊の小隊長だったが、大戦後、都市トーノでの戦いでドルーガーと合流、その指揮下にはいる。

【5・現存兵器の解説】

自警団機

(リムーヴァーとは)

土木作業用の立位型のマシンの事で、
後に、作業の種類に応じて分化したため、純粋に作業用のマシンはトラクタル・リムーヴァーと呼ばれた。それと共にマニピュレーターの方面で進歩したタイプの事を、単にリムーヴァーと呼ばれた。現在では、戦闘用も含めてそう呼ばれる。

(ガンナー系・リムーヴァー)

プロト・ガンナー

プラント護衛用のリムーヴァーに重火器を装備したもの。完全武装型のリムーヴァーで、一番初期のタイプにあたる。いちはやく都市の防衛を図らなければならないとの、急迫した恐怖心より、スピードよりも攻迎撃に重点がおかれ、ガンナー・タイプと呼ばれた。しかし、残存都市ニューアースとの交易が始まるとニューアースで開発された柔軟なスタピライザーを持つダインタイプに取って代わられた。現在でも使用されているが、追加加工は行われていない。

(ダイン系リムーヴァー)

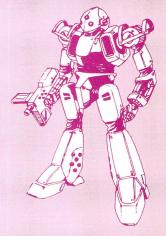
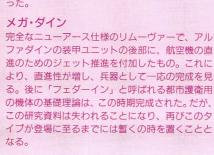
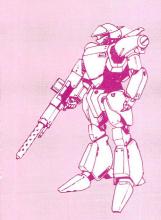
プロト・ダイン

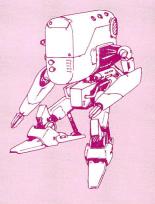
ガンナー仕様にされずに残っていたプラント護衛用のリムーヴァーに、ニューアースで生産される柔軟なスタピライザーを組み込んだうえ軽量化したもの。以下、このダイン・スタピライザーを組み込んだものを総称して、ダイン・タイプと呼ばれるようになる。以前のガンナータイプより、操作性、機動性に優れ一躍、自警団のもっともポピュラーな機体となった。

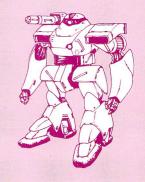
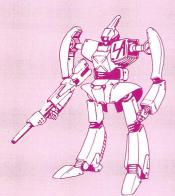
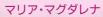
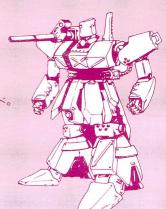
アルファ・ダイン

完全なニューアース仕様のリムーヴァーで、新開発の装甲ユニットに、重火器使用中の安定性を追求したダインII・スタピライザーを組み込んだもの。導入後しばらくの間「新型」ともてはやされ、甲種自警団員なら、一度は操作してみたい機体として人気が高かったが素体の、装甲ユニットに量産性が伴わず、しかも、この段階で既に、メガダインを想定しての設計だったため乱造はされず、ライファリーグに導入された機体数はわずかであった。

メガ・ダイン

完全なニューアース仕様のリムーヴァーで、アルファダインの装甲ユニットの後部に、航空機の直進のためのジェット推進を付加したもの。これにより、直進性が増し、兵器として一応の完成を見る。後に「フェダーイン」と呼ばれる都市護衛用の機体の基礎理論は、この時期完成された。だが、この研究資料は失われることになり、再びこのタイプが登場に至るまでには暫くの時を置くこととなる。

（トラクタル・リムーヴァー）
レッド・ブル
新興都市ライファリーグの食料供給プラントのトラクタル・リムーヴァに装甲を施し、火器を付加したタイプ。基本的にはトラクターなので、操作性も良くなければ、機動性もない。しかし、装甲は必要以上に厚く、耐久性が高い。だが、重すぎて弾を避けれないので、大戦後、最初の失敗作と言えないこともない。

シフト・ギア
道路工事、建設用のリムーヴァーに強制的に装甲と火器を付加したもの。性能的には「レッド・ブル」と大差はない。効果的な運用には適していない。しょせんは戦闘用ではないものの弱みではある。シナリオ後半では都市の護衛のため登場しなくなる。

装甲車・ロートリンゲン
装甲車とはいえただの車に近いものがある。普段は自警官の指揮下にある。

敵愚連隊
ベーデ・メッセ
小型のドロイドでゲリラ戦に向いている。

カテナ・アウレア
セルゲイ・ジャムドの専用機体。以前は、小隊旗艦機であった。

マリア・マグダレナ
重装甲、重火機を持つ、トーチカ的なドロイド。

カ・ルワリ・オ

愚連隊の旗艦機。都市トーノでメタカノンを装備できるように改造してある。

軽戦車・リトルネロ

シベリア戦線で活躍した軽戦車。

通常戦車・シュピール・ロイテ

同じく、シベリア戦線で活躍した戦車で、完全暖房が施してあるので、この操縦者はしもやけになることが無かった、といううわさがある。

重戦車・ラントファーラー

都市トーノで、新開発のメタカノンを主砲として装備した改良型。

装甲車・ロカトール

何の事はない普通の装甲車であるが、軍隊で使用されていただけに、ライファリーグの装甲車とは装甲も兵器も比べ物にならない。

さいごに

この作品に対するご意見、次回作へのご要望がございましたら、
アンケートにご一筆願えると幸いです。

企画・制作
K2 STAFF

メイン・プログラマー
Mt・DEN

プログラム・リリース
K・S

バックボーン原作
お味噌汁

シナリオ
Maru Masa

演出・コンテ・CG
MAS

ミュージック
MIU

キャラクターデザイン
MAS

メカニックデザイン
MAS

メカニック協力
K・S

メカドットキャラ
Maru Masa

地上ドットキャラ
地獄のスチャラカ小僧

マップ
Maru Masa

広島開発室　サポート係

AM10:00～PM5:00(土・日・祭日はお休み)

TEL (0829)24−7121

尚、当ソフトはプロテクトがかかっていません。

バックアップをとってプレイされることをお勧めします。

※尚、ゲームの性質上の解法についてのお問い合わせは誠に勝手ながらお断わりさせて頂きます。

GREAT グレイト株式会社

〒543 大阪市天王寺区上本町8丁目2-7(スカイヒル上八) ☎(06)775-6296